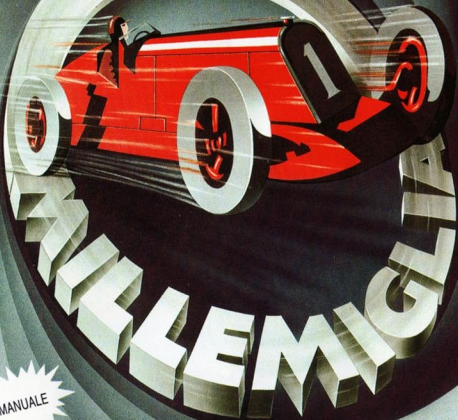
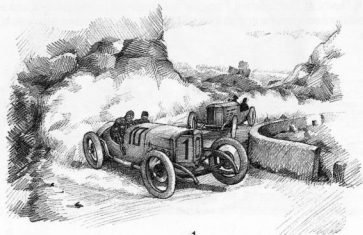
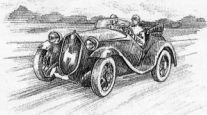
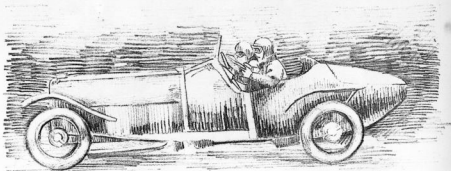
1000 MIGLIA >
THE OFFICIAL SIMULATOR
1927-1933
VOLUME 1
1
MILLEMIGLIA
MANUALE
THE ROARING YEARS
OF SPORTS CARS
SIMULMONDO

Francesco Carlà presents:

1000 MIGLIA (TM) VOL. 1

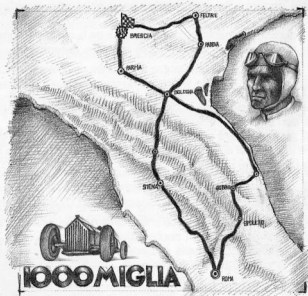
Art Director: Ivan Venturi
Storyboard and design: Gaetano Dalboni
Programmers: Mario Savoia (Amiga)
Natale Fietta (PC)
Pietro Pino (C64)
Stefano Balzani (C64)
Art: Mario Savoia
Michele Sanguinetti
Ivan Venturi
Soundtrack: Massimo Perini (Amiga)
Gianluca Gaiba (PC)
Stefano Palmonari (C64)
Ivan Venturi (C64)
Lead Testers: Andrea Bradamanti
Gaetano Dalboni
Testers: Luca Ghini
Andrea Salati
Andrea Bonini
English translation: Adriana Gandolfi

1000 MIGLIA ™

INTRODUZIONE

Il 26 marzo del 1927 prendeva il via una corsa automobilistica che, a causa degli enormi problemi organizzativi, nella mente degli ideatori doveva avere un' unica edizione: la 1000 MIGLIA.
L'idea era nata nel dicembre del 1926 da tre appassionati di automobilismo e da un giornalista della Gazzetta dello Sport nel tentativo di rivitalizzare il settore agonistico Italiano che a causa dei nuovi regolamenti introdotti dalla federazione internazionale aveva assistito al ritiro sistematico di tutte le case motoristiche nazionali dalle gare ufficiali.
Aymo Maggi, Franco Mazzotti, Renzo Castagneto e Giovanni Canestrini, decisero, quindi, di organizzare una folle scorribanda da Brescia a Roma e ritorno.
Dato che il percorso era esattamente di mille e seicento chilometri Franco Mazzotti ebbe l'idea di chiamarla "Coppa delle 1000 MIGLIA" che venne abbreviato in un secondo tempo in 1000 MIGLIA.

La manifestazione ebbe un tale successo che non solo fu replicata tutti gli anni (tranne ovviamente nel periodo bellico) ma diventò un vero e proprio fenomeno di costume che coinvolse decine di migliaia di persone dapprima solo in italia e poi in tutto il mondo.
Alle prime edizioni parteciparono veri e propri pionieri, più simili nel carattere e nell'aspetto ai trasvolatori del periodo piuttosto che agli odierni piloti, che con vetture di serie sfidavano le asperità del fondo stradale che era formato per la quasi totalità da sterrato e dove sassi e polvere facevano da padroni di casa.
Una volta partiti da Brescia gli equipaggi erano abbandonati al proprio destino: fisici e meccanica erano messi a durissima prova così che molti considerano la 1000 MIGLIA come un fattore determinate dello sviluppo tecnico per l'industria automobilistica.

Se durante la gara avveniva un guasto o una foratura erano gli stessi componenti l'equipaggio a dover provvedere alle riparazioni del caso e quindi oltre ad essere eccellenti piloti era necessario che i partecipanti alla gara possedessero doti d'improvvisazione non comuni e una adeguata preparazione tecnica.
Tutto questo conferisce alle 1000 MIGLIA un'atmosfera magica, ben diversa da quella tecnologica e consumistica che siamo abituati a respirare nelle gare motoristiche moderne.
La molla che faceva scattare il desiderio di partecipare a una manifestazione di questo tipo non era la sete di denaro ma un innato spirito di avventura. Era la voglia di misurarsi con i propri limiti e non tanto con gli avversari.
Brilli Peri, Nuvolari, Borzacchini, Fagioli e tutti quelli che hanno partecipato a quelle epiche edizioni sono ormai entrati a pieno diritto nella leggenda e non solo in quella sportiva.

Noi di SIMULMONDO abbiamo cercato di ricreare questa atmosfera cercando di simulare tutte le situazioni che caratterizzavano questa corsa nel miglior modo possibile. La documentazione fotografica è stato il problema che ci ha causato i maggiori grattacapi data la scarsa tecnologia fotografica e tecnica del periodo anche se crediamo di aver raggiunto il massimo del risultato possibile grazie all'impegno profuso da tutti i collaboratori nel lavoro di ricerca, e alla fattiva collaborazione del centro di documentazione della società "MILLE MIGLIA" di Brescia nella persona del Dott. Costantino Franchi che ha concesso i diritti del marchio e del nome.

In definitiva riteniamo che con 1000 MIGLIA-VOLUME 1 la SIMULMONDO sia in grado di offrirvi un prodotto totalmente diverso dalle attuali simulazioni motoristiche presenti sul mercato che Vi permetterà, speriamo, di provare almeno un po' di quell'emozione che caratterizzò gli ANNI RUGGENTI DELLE AUTO SPORTIVE (THE ROARING YEARS OF THE SPORTS CARS).

MERCEDES-BENZ

Ci scusiamo per le eventuali differenze che riscontrerete tra le immagini riportate di seguito (tratte dalla versione Amiga) con quelle effettivamente visibili durante il gioco (o con quelle visibili nelle versioni per altri computer: C64, PC, ecc.).

1000 MIGLIA ™ - VOLUME 1

LE SCELTE PRIMA DELLA GARA

Il gioco si divide in due fasi. Nella prima abbiamo la possibilità di scegliere l'edizione da disputare, con che pilota, e come impostare la strategia di corsa, mentre nella seconda siamo impegnati, al volante della macchina scelta o assegnataci, a correre sulle strade italiane per riuscire, attraverso i vari controlli orari, a conquistare la vittoria.

Durante la fase di corsa risentiremo comunque di tutte le selezioni compiute nella prima fase, in quanto queste influiranno in maniera determinante sul nostro andamento durante la gara.

COME EFFETTUARE LE SELEZIONI

Tramite il joystick oppure agendo col mouse, potremo muovere una freccia rossa sullo schermo, con la quale effettueremo le nostre scelte.

D'ora in avanti, quando si farà cenno ad un'opzione da selezionare, si intenderà sempre muovere la freccia sull'opzione relativa e premere il pulsante sinistro del mouse oppure il fuoco del joystick.

LE SELEZIONI PRINCIPALI

Nella parte sinistra di questo primo schermo, avremo le seguenti opzioni:

CARICA GIOCO: selezionandola, potremo caricare una situazione di gioco precedentemente salvata su disco (anche cassetta, solo per C64)

SCELTA PILOTI REALI: con questa opzione, accederemo alla lista dei piloti dell'epoca, nella quale poi sceglieremo chi impersonare.

CREA NUOVI PILOTI: con questa selezione avremo invece la possibilità di creare una coppia di piloti di fantasia e personalizzata.

I GRANDISSIMI: potremo accedere alla lista dei migliori punteggi.

In fondo allo schermo, potremo selezionare in che lingua visualizzare le varie scritte e i vari commenti del gioco, cliccando sull'icona corrispondente alla lingua desiderata.
Nella parte destra dello schermo, potremo invece scegliere a che edizione partecipare, posizionando la crocetta rossa sull' anno relativo, oppure disputare tutte le 7 edizioni di questo primo volume, selezionando "TUTTI".
A seconda dell'anno scelto, avremo differenti liste di piloti tra i quali scegliere e diverse auto a disposizione, mentre invece, selezionando "TUTTI", cominceremo dalla prima edizione e, in base al piazzamento ottenuto alla fine dell'anno, riceveremo offerte da varie case automobilistiche oppure saremo eliminati dalle iscrizioni.

SCEGLIENDO I PILOTI REALI

Selezionando questa opzione, apparirà sullo schermo la lista delle varie coppie di piloti che potremo scegliere.
Infatti, nella 1000 Miglia, non vi era mai un solo pilota, ma bensì due, che si dividevano i compiti di pilota e di meccanico.
Le caratteristiche per ogni componente dell'equipaggio (abilità di guida, resistenza alla fatica, capacità meccanica) determineranno il tipo di strategia che bisognerà seguire durante la gara.
Un altro aspetto fondamentale del pilota era il tratto favorito: dobbiamo infatti ricordare che i piloti di allora usavano allenarsi sempre nella stessa zona o provincia, per cui vi erano tratti di strada che conoscevano ad occhi chiusi, a differenza del resto della strada, che spesso veniva percorsa senza aver precedente esperienza.
Come potrete notare selezionando una coppia di corridori, spesso e volentieri uno dei due era il pilota primario, mentre l'altro si dedicava quasi esclusivamente al compito di meccanico e di pilota di fortuna (quando il guidatore era stanco ed aveva bisogno di riposarsi un po').
La lista delle coppie di piloti si può scorrere agendo sulle due frecce sotto i nomi. In tal modo potremo accedere alla totalità dei piloti.
Una volta selezionata una coppia, sulla destra dello schermo verranno evidenziati i nomi e le caratteristiche dei piloti selezionati (sotto forma di istogrammi), e a questo punto, selezionando "VEDI AUTO", potremo esaminare la vettura guidata dalla coppia scelta.
Quando saremo sicuri della nostra decisione, opereremo sulla funzione "ACCETTA".

L'AUTO GUIDATA DALLA COPPIA SELEZIONATA

In questa fase delle selezioni, potremo vedere le caratteristiche (nome, cilindri, potenza, cilindrata, velocità, classe della cilindrata e anno di costruzione) della vettura dei piloti selezionati e un giudizio delle possibilità e qualità dell'auto (voti da 1 a 9 su accelerazione, freni, tenuta, resistenza e consumo di carburante), e in più un giudizio generico sull'auto.

Ovviamente dovremo controllare che la vettura sia consona al nostro modo di correre la 1000 Miglia simulata e che sia adatta alla coppia di piloti selezionata.

CREANDO PILOTI PERSONALIZZATI

Con questa opzione avremo la possibilità di formare una coppia di piloti di fantasia, settando i parametri di abilità, resistenza e meccanica, e tratto favorito (le caratteristiche sopra descritte)
seguendo il nostro istinto cercando di assecondare la nostra strategia.
In questo schermo, potremo inoltre decidere che vettura assegnare
ai nostri piloti, selezionando l'opzione "SCEGLI AUTO", attraverso la quale accederemo ad un'altra fase della creazione del nostro equipaggio.
Ci verranno mostrate, operando sulle apposite frecce nella parte bassa del video, le varie auto a nostra disposizione.

TERMINATE LE SCELTE

Dopo uno schermo riepilogativo e **dopo aver superato il test di sicurezza,** vedremo una tabella dei posizionamenti raggiunti nelle varie edizioni. Con l'opzione "SALVA GIOCO" potremo salvare su disco la situazione (seguire le istruzioni su schermo).
Avremo la possibilità, agendo sull'opzione "RICAMBI", di scegliere fino a sei elementi di ricambio per eventuali inconvenienti durante la gara. Potremo portare con noi candele, taniche di benzina, bottiglie d'acqua, ruote di scorta, pompe della benzina, cinghie di distribuzione, batterie e dinamo, a seconda del tipo di macchina che avremo.
Benzina e acqua sono gli elementi da considerare in stretta relazione col tipo di vettura scelta, che dovranno variare a seconda della potenza e dell'affidabilità della stessa. Con l'opzione "PARTENZA", cominceremo la 1000 Miglia.

LA GARA

La corsa è suddivisa in varie frazioni.

Prima di ognuna di esse verrà proposta una breve presentazione del tratto di strada da percorrere, che ci sarà utile per elaborare la nostra strategia di gioco.

Una volta premuto il pulsante apparirà la nostra vettura al centro della strada, e, per muovere la stessa, i comandi saranno i seguenti:

Joystick in avanti : accelera

Joystick indietro : frena

Joystick a destra : sterza a destra

Joystick a sinistra: sterza a sinistra

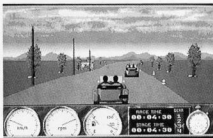
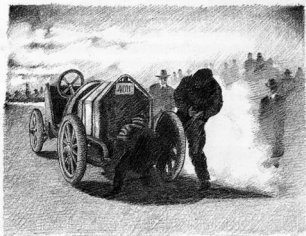
Premendo il pulsante con il Joystick in avanti si aumenterà una marcia, con il solo pulsante si scalerà una marcia.

In ogni momento avremo la possibilità di premere determinati tasti per ottenere i seguenti effetti:

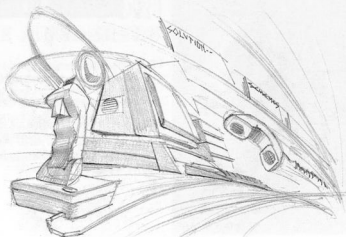
"L" accenderà / spegnerà i fari.

"P" (pausa): permetterà l'arresto momentaneo del gioco.

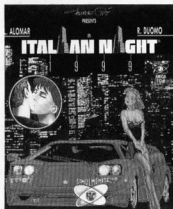
"barra spaziatrice": permetterà l'accesso alla mappa. Questa sarà utile per permetterci di esaminare quanta strada abbiamo percorso e quanta ne rimane per raggiungere la fine della frazione.

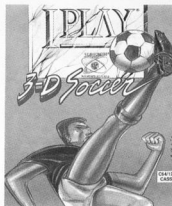
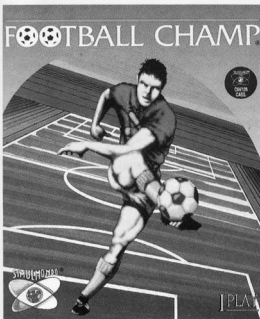
"ESC": ci permetterà di ricominciare il gioco dallo "schermo scelte principali".

Durante la corsa potremo incappare in incidenti di varia natura.
Il nostro equipaggio provvederà a riparare l'auto nei limiti della loro abilità di meccanici e dei pezzi di ricambio a disposizione.
Il tempo medio perso nella riparazione dipenderà dalle caratteristiche sopra descritte e dall'entità del danno, ma, nel caso che questo risultasse irreparabile apparirà la schermata di "GAME OVER" e il gioco riprenderà dallo schermo di selezioni principali.
Bisognerà ricordarsi inoltre che i nostri piloti non sono di ferro.
Ogni pilota, infatti, potrà sopportare un certo grado di fatica superato il quale egli comincerà a vedere la propria capacità di guida ridursi drasticamente.
Rammentiamoci, quindi, di accedere abbastanza spesso alla mappa (premendo la sbarra spaziatrice), e, qualora dovessimo accorgerci che la resistenza fisica del pilota sta raggiungendo lo zero sarà opportuno fermarci quanto prima ai bordi della strada, richiamare la mappa ed eseguire tramite l'apposita selezione il cambio tra i due componenti dell'equipaggio. Daremo così modo al guidatore precedente di recuperare le forze per le frazioni a venire.

In conclusione, vi accorgerete che 1000 Miglia è un gioco particolare.
La sensazione che riceverete non sarà solamente di pura e semplice velocità.
Avrete dei tratti di strada veloci, ma molto tranquilli, nei quali potrete sfruttare a fondo la potenza della vostra auto senza essere disturbati da troppe curve.
Se il tempo vi sarà amico vedrete uno splendido manto di stelle
quando scenderà la notte, e vedrete la luce dell'alba all'orizzonte quando il giorno starà per ritornare.
Quindi, formate il vostro equipaggio, scegliete la vostra vettura, e preparatevi a rivivere la meravigliosa atmosfera degli anni gloriosi della 1000 Miglia.

INFO LINE

Info line: questo è il nome del nuovo servizio dedicato agli utenti dei nostri simulatori-avventure interattive. Gestito dal nostro lead-tester, vi fornirà informazioni di tipo:
INTERATTIVO (meccanismi, soluzioni, in modo da poter dominare il computer);
STRATEGICO (per poter capire, vincere e assimilare l'intelligenza artificiale dei programmi, e i vari algoritmi che rendono "realistico" il gioco).
Il nostro lead-tester è colui che dirige il testing dei prodotti e che controlla che tutto funzioni perfettamente. Conosce tutti gli schermi, algoritmi e soluzioni dei giochi, ed attualmente è anche recordman del 90% dei nostri simulatori.
Se volete apprendere rapidamente ciò che lui ha imparato con la teoria, l'esperienza e l'indice sempre sul pulsante del joystick, ABBONATEVI A INFO-LINE. Avrete a disposizione un numero illimitato di informazioni, domande da porre e tutta la forza tecnica dei nostri coders sarà al vostro servizio.
Per abbonarsi:
Occorre aver spedito in precedenza la cartolina di garanzia del gioco per il quale desiderate avere il servizio, compilata in tutte le sue parti.
Aggiungete un vaglia postale da L. 30.000 intestato a SIMULMONDO INFO-LINE, V.le Berti Pichat 28/A, 40127 BOLOGNA.
Dopodichè il servizio sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle 16.00 alle 19.00, telefonando allo 051/251338.

BIG GAME FISHING

- condizioni meteorologiche variabili;
- razzi e batterie di emergenza per richiedere aiuto in caso di burrasca;
- ecoscandaglio digitale per informazioni in tempo reale sulla profondità del fondale;
- spettacolari soccorsi in alto mare se il maltempo non ci permette il rientro al porto;
- molti set di attrezzature acquistabili nei diversi negozi della costa e delle isole;
- catture di molte prede ambiziose: Black e Blue Marlin, tonni e pesci spada, di oltre 350 Kg.

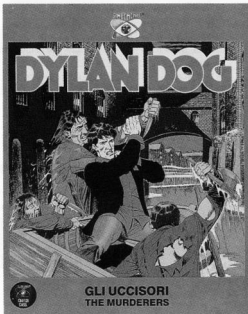
ITALIAN NIGHT 1999
Milano, 18 Febbraio 1999
Oggetto: Incarico N. 220 (indagine su incidente stradale)
Investigatore: R. DUOMO (CYBORG SIMULATO)
Indagine n. 220 commissionata da Carmen Erni, P.za S. Ambrogio 4
Informazioni sul caso: Vedi allegati
Note: Termine ultimo per la consegna del rapporto: Ore 08.00 del 19 Febbraio 1999
Dinamica: Attenzione ai CYBERPUNKS e alle donne interattive
BUON LAVORO AGENTE DUOMO

I PLAY 3D SOCCER

- il primo vero simulatore di calcio!
- stupenda grafica 3D!
- scegli il tuo team e portalo in testa alla classifica!
- 2 giocatori umani insieme sul video!
- nuovo e giocabilissimo punto di vista soggettivo!
- incredibile spessore di simulazione che ti terrà impegnato per anni!

FOOTBALL CHAMP

Gli italiani sono da sempre considerati un popolo di navigatori, santi, poeti e... commissari tecnici. Insieme al primo simulatore-action del calcio, "3D SOCCER", sempre nella serie I PLAY, ecco finalmente il gioco che vi permetterà per la prima volta di sedere sulla panchina di una qualunque squadra di serie A del campionato italiano, inglese, tedesco o francese. Il nostro rivoluzionario sistema tattico vi consentirà di replicare fedelmente le strategie di gioco dei più prestigiosi clubs europei, e di crearne voi stessi delle nuove. Per ogni squadra sono state prese in considerazione le caratteristiche fondamentali dei giocatori della rosa, ottenendo così il massimo realismo visivo e la migliore fedeltà tecnica. Qualità che fanno di FOOTBALL CHAMP il primo e unico simulatore tecnico di calcio professionistico.

- **Tutte le 76 fantastiche squadre del campionato di serie A italiano, francese, tedesco e inglese!**
- **Tutti i 1064 veri (e vivi sullo schermo) campioni delle squadre italiane, francesi, tedesche e inglesi!**
- **Tutte le vere tattiche di gioco dei 76 più famosi allenatori d'Europa e la possibilità di organizzare infinite vostre strategie!**
- **Si gioca da soli contro il computer, in due, giocatore contro giocatore, oppure insieme contro il computer!**
- **Per completare la vostra serie I PLAY, insieme a "3D SOCCER" dovete avere FOOTBALL CHAMP!**

DYLAN DOG
GLI UCCISORI
THE MURDERERS

In una torrida estate, persone comuni impazziscono, diventando feroci assassini...
Ha inizio un crescendo di orrore che porterà a un'assurda, sanguinaria avventura in un castello di Londra, e Dylan Dog sarà solo contro tutti a fronteggiare la minaccia degli "uccisori"!

SIMULMONDO STORY - RICERCA COLLABORATORI

Come forse già sapete SIMULMONDO è nata nel 1988 ed è la prima software house italiana. L'idea di questo nome un pò strano venne nel 1985 a Francesco Carlà, fondatore e amministratore-produttore della casa, mentre stava cercando qualcosa per definire un nuovo mondo oltre quello reale. Così venne fuori il SIMULMONDO, e l'idea sembra aver avuto un grande successo se è vero che comincia anche ad essere imitata. Dal 1988 SIMULMONDO ha raggiunto e superato i suoi ambiziosi obiettivi: nascere e svilupparsi nonostante la feroce pirateria, avere successo con i propri prodotti, diventare famosa anche all'estero.
Vogliamo ringraziare tutti gli italiani che ci hanno sostenuto con il loro entusiasmo e tutti i nostri collaboratori che disegnano, programmano, suonano e animano i nostri prodotti. Se anche tra voi che leggete in questo momento c'è un possibile collaboratore, un disegnatore C64, Amiga, PC/IBM, Atari ST, un programmatore o un musicista per uno di questi computers, può mandare una lettera, meglio se accompagnata da un demo delle sue capacità a "SIMULMONDO - SELEZIONE NUOVI COLLABORATORI, V.le Berti Pichat 28/A, 40127 BOLOGNA".

AVVISO

1000 MIGLIA™
ADDENDUM C64 CASS./DISK

COMMODORE 64: CARICAMENTO

Si interagisce con il programma tramite un joystick in porta 2. Preparare un disco già formattato oppure una cassetta per eventuali salvataggi del gioco in corso.
DISCO: scrivere **LOAD ":*",8,1** (e premere il tasto *RETURN*).
CASSETTA: inserire il lato A della cassetta (quello con l'etichetta), riavvolgerlo completamente, scrivere **LOAD** e premere il tasto *RETURN*. Premere quindi il tasto *PLAY* sul registratore.

Nella versione C64 di 1000 Miglia Volume 1 troviamo alcune differenze rispetto alle altre versioni (Amiga e PC) che non sono state riportate nel manuale del gioco:
1) nella versione C64 il **test di sicurezza** è assente;
2) la scelta della lingua da usare nel gioco NON si seleziona tramite un'icona a forma di bandiera nello schermo **SCELTE PRINCIPALI**; si usa invece l'opzione **CAMBIA LINGUA**;
3) durante il gioco, NON c'è la possibilità del ritorno allo schermo **SCELTE PRINCIPALI** tramite il tasto *ESC* (assente nel C64).

CONSIGLI DAL TESTER

Come potrete vedere dopo un pò di esperienza di gioco, il fattore **RESISTENZA** del pilota scelto influisce più di quanto può sembrare. Se verso Spoleto non riuscite più a tenere la vostra macchina in strada, vuol dire che il vostro pilota è stanco e che è necessario farlo riposare un pò. Sempre per questo motivo, state attenti a non tenere troppo la macchina su di giri. D'accordo che bisogna andare veloci, ma 1600 chilometri sono tanti da correre e quindi dovete gestire molto bene l'andatura stando attenti a non voler strafare (per la verità, in alcuni casi si riesce anche a strafare. Come non ve lo dico. Lo dovete scoprire da soli). Un ultimo consiglio: quei bolidi degli anni '30 avevano in generale grossi difetti di raffreddamento; spesso infatti succedeva che il pilota levasse parte della carrozzeria durante la corsa per un migliore raffreddamento del motore. Quindi occhio alla temperatura dell'acqua e...

buon divertimento!

Andrea Bradamanti
(lead-tester di Simulmondo)